



LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL

DU 29 FÉVRIER AU 10 MARS 2024

KNIT'S ISLAND

a film by EKIEM BARBIER, GUILHEM CAUSSE and QUENTIN L'HELGOUALC'H

DIRECTORS, WRITERS & CINEMATOGRAPHERS: EKIEM BARBIER, GUILHEM CAUSSE & QUENTIN L'HELGOUALC'H PRODUCER: BORIS GARAVINI EDITING: NICOLAS BANCILHON SOUND DESIGN & MIX: MATHIEU FARNARIER COLOUR: GRAZIELLA ZANON MUSIC: EKIEM BARBIER, GUILHEM CAUSSE & MARC SIFFERT ASSOCIATE PRODUCERS: JOACHIM HERARD & ANNA MEDVECZKY WORLD SALES: SQUARE EYES WITH THE SUPPORT OF: CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE), RÉGIONS OCCITANIE & SUD, DICREAM, MONTPELLIER MÉDITERRANÉE MÉTROPOLÉ, PROCIREP-ANGOA, CNAP, MO.CO, MONTPELLIER CONTEMPORAIN, SCAM SHOT IN: DAYZ DEVELOPED AND PUBLISHED BY BOHEMIA INTERACTIVE PRODUCTION: LES FILMS INVISIBLES

KNIT'S ISLAND

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

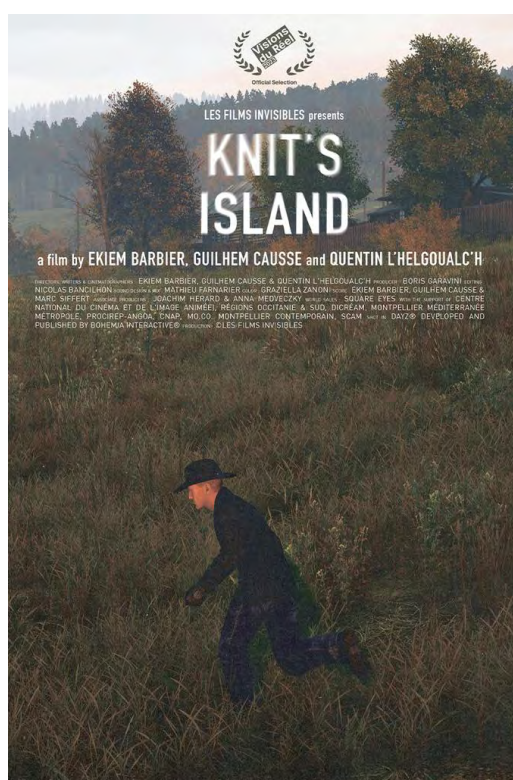
15-19 ans



INTRODUCTION	3
Fiche technique	3
L'histoire du film	3
APRÈS LA PROJECTION	4
Le film et les émotions	4
Analyse du titre	5
LA GENÈSE DU FILM : LE VIRTUEL COMME LIEU DE TOURNAGE	6
ANALYSE DU FILM	8
Entre fiction et documentaire : exploration d'un monde voisin	8
Quand le cinéma s'invite dans le jeu vidéo et inversement	10
Road movie post-apocalyptique entre western et horreur	13
DU JEU VIDÉO <i>DAYZ</i> AU DOCUMENTAIRE <i>KNIT'S ISLAND</i>	14

INTRODUCTION

FICHE TECHNIQUE



Titre du film : Knit's Island

Réalisateurs : Ekiem Barbier, Guilhem Causse & Quentin L'helgoualc'h

Année : 2023

Pays : France

Production : Les Films Invisibles

Durée : 1h35

L'HISTOIRE DU FILM

Quelque part sur Internet, il existe un territoire dans lequel des communautés simulent une fiction survivaliste. Les avatars des réalisateurs de *Knit's Island* y ont passé 963 heures, tournant un film fascinant à la rencontre de ces individu-e-s. Les « joueur-euse-s » y dévoilent leurs fantasmes et leurs peurs, dans un brouillage parfois troublant entre virtualité et réalité.

Knit's Island dresse le portrait des communautés virtuelles qui se forment dans des mondes ouverts. Dans l'univers de ces jeux vidéo, des avatars déambulent avec l'idée, non pas de terminer le jeu, mais de ressentir un sentiment de liberté et de communion. Cette plongée dans les méandres du virtuel, ce nouvel espace d'évasion et d'expression, propose une série de réflexions sur la vie : une expérience à la fois humaine et sociologique.

APRÈS LA PROJECTION

LE FILM ET LES ÉMOTIONS

Le film *Knit's Island* nous emmène à la découverte d'un monde voisin, celui de la virtualité. Nous rencontrons des joueur·euse·s qui vivent au sein de communautés et tentent de survivre dans cet univers post-apocalyptique. Le film peut nous interpeller ou nous déstabiliser, tout d'abord par sa forme, celle-ci se composant uniquement de captures issues de jeux vidéo. Par ailleurs, les rencontres avec chaque intervenant·e nous transportent dans un mélange complexe entre virtualité et réalité, entre fantasmes et peurs de chacun·e.

Avant de te plonger plus en détail dans son analyse, et sur la base des questions ci-dessous, nous te proposons dans un premier temps de réfléchir au film et à tes ressentis vis-à-vis de l'histoire, des protagonistes et des images que tu viens de découvrir.

Sur le film

- As-tu aimé le film ?
- T'attendais-tu à cette histoire ? As-tu tout compris ?
- À ton avis, comment les images du film sont-elles filmées ?
- Où l'histoire se déroule-t-elle ?
- Qu'as-tu pensé des joueur·euse·s que l'on rencontre ?
- Y a-t-il un groupe de personnes qui t'a marqué·e ? Pour quelles raisons ?
- As-tu déjà vu des films se déroulant dans des jeux vidéo ?
- Quelles sont les thématiques évoquées dans le film ?
- Connais-tu d'autres films qui parlent de certaines de ces thématiques ?
- Quel regard le film propose-t-il sur les jeux vidéo ? Explique avec tes mots.
- Après avoir vu le film, comment expliquerais-tu le choix du titre ?

Sur tes émotions

- Qu'as-tu ressenti pendant le film ?
- Y a-t-il un épisode qui t'a marqué·e ou mis mal à l'aise ? Lequel et pourquoi ?
- Une situation et/ou une phrase t'a-t-elle interpellé·e ? Souhaites-tu en discuter en classe ?
- As-tu ressenti des émotions particulières, comme de la tristesse, de la joie, ou encore de la peur ? Te souviens-tu des scènes en particulier pour chacune de ces émotions ?
- Le film a-t-il provoqué de nouvelles réflexions chez toi ? Explique.
- T'es-tu identifié·e à certains avatars ? Lesquels et pourquoi ?
- Quel est ton rapport aux jeux vidéo ?
- As-tu déjà joué à des jeux comme ceux utilisés pour le film ?
- Qu'est-ce qui te plaît ou te déplaît dans la pratique du jeu vidéo ?
- Conseillerais-tu ce film à tes proches ?
- Comment décrirais-tu le film pour donner envie à d'autres personnes de le voir ?

ANALYSE DU TITRE

Initialement considéré comme provisoire, *Knit's Island* est finalement le titre définitif du film et signifie en anglais « L'île du tricot ». De nombreuses significations et surtout de correspondances avec l'histoire apparaissent à l'analyse du titre. Tout d'abord, lors d'une interview, les réalisateurs expliquent que l'idée de l'île (*Island*) fait écho à la plateforme du jeu. Celle-ci correspond d'une certaine façon à un « endroit perdu au milieu de quelque chose »¹, à l'image d'une île entourée d'eau, ou encore d'une planète dans l'univers.

L'utilisation du mot « tricot » (*Knit*) renvoie, d'une part, au tricotage, une technique qui consiste à fabriquer une étoffe à partir d'un seul fil. Dans le film, l'avatar, au fur et à mesure de ses promenades, crée sa propre expérience du jeu et rencontre au hasard de son errance d'autres avatars avec qui imaginer de nouvelles formes de communautés.

Cette volonté d'imaginer tisser des liens avec d'autres personnes est d'autant plus puissante lorsqu'on connaît le contexte de fabrication du film. En effet, l'expérimentation du projet a principalement eu lieu durant les confinements liés à la pandémie de Covid-19, entre février et avril 2020. Bien que ce ne soit pas le sujet central du film, l'horizon qu'offrent ces jeux ouverts, en errant durant des heures, s'inscrit dans ce besoin de se réunir et d'échanger ensemble.

D'autre part, les réalisateurs se sont tournés vers le terme « Knit » à la suite de leurs recherches et intérêts pour des explorateurs, en particulier un explorateur norvégien². Dans le film, les réalisateurs semblent se glisser, à leur tour, dans la peau de ces explorateurs à la découverte de ces espaces virtuels. Cette déambulation renvoie à tou·te·s ces joueur·euse·s qui s'éloignent de la finalité du jeu en se réappropriant l'espace.

À ton tour, observe et analyse l'affiche du film.

Voici quelques pistes de travail :

- **Que vois-tu sur l'affiche ?**
- **À ton avis, pourquoi cette image a-t-elle été choisie ? Que fait le personnage ?**
- **Comment le titre est-il disposé sur l'affiche ? Pourquoi une partie est-elle floue ?**
- **Quel genre de film annonce l'affiche ? Est-elle représentative du film que tu as vu ? Justifie ta réponse.**

.....
¹ Occitanie Films, « Processus de création du film documentaire *Knit's Island*, tourné dans l'univers du jeu vidéo », in Youtube, 2021, [En ligne], page consultée le 9 janvier 2024. URL : https://www.youtube.com/watch?v=gG-LpTKOb48&ab_channel=Occitaniefilms

² Id.

LA GENÈSE DU FILM : LE VIRTUEL COMME LIEU DE TOURNAGE

Un film est le résultat d'un long processus de réflexions et de recherches. À la base, il y a une idée qui se transforme et s'étoffe jusqu'à devenir un scénario, lequel évolue et se concrétise en images. Pour comprendre *Knit's Island* et pouvoir l'analyser, il est essentiel de se pencher sur sa fabrication, autrement dit sa genèse.

- **Quelles sont les étapes de création d'un film ? Fais des recherches et explique chaque étape. Choisis un film que tu as récemment vu et renseigne-toi sur sa fabrication.**
- **Comment s'appelle la technique qui permet d'obtenir des images issues de jeux vidéo ?**



Knit's Island est le fruit du travail de trois artistes plasticiens, tous diplômés des Beaux-Arts de Montpellier en France : Ekiem Barbier, Guilhem Causse & Quentin L'helgoualc'h. **Amateurs des nouveaux médias, tels que les jeux vidéo, les cinéastes réalisent un premier court métrage intitulé Marlowe Drive (2017) avec uniquement des images issues du jeu GTA 5.** Au cours de leur recherche, ils se rendent compte de la présence de joueur-euse-s qui se promènent simplement dans le paysage, en dehors des objectifs du jeu. L'idée qu'une personne puisse être quelque part dans le monde en train de simplement marcher avec son avatar les interroge et c'est cette errance qu'ils souhaitent représenter et analyser à l'aide du cinéma. Avec ce premier court métrage, les trois cinéastes ont, d'après Boris Garavini, le président des Films Invisibles qui produit *Knit's Island*, ouvert « des champs du possible incroyables et révolutionnaires »³. De là s'est développée cette curiosité d'explorer davantage ce monde ouvert.

Alors que *Marlowe Drive* se concentre sur des personnages solitaires au sein du monde urbain de GTA, nourris par l'idéologie américano-centrée, le capitalisme et le consumérisme, *Knit's Island* propose un autre regard sur le jeu vidéo, selon les réalisateurs⁴. En effet, pour ce documentaire, il y a la volonté de se rapprocher non pas d'individualités mais plutôt de **communautés**, de personnes qui se réunissent en groupe dans le jeu depuis longtemps⁵.

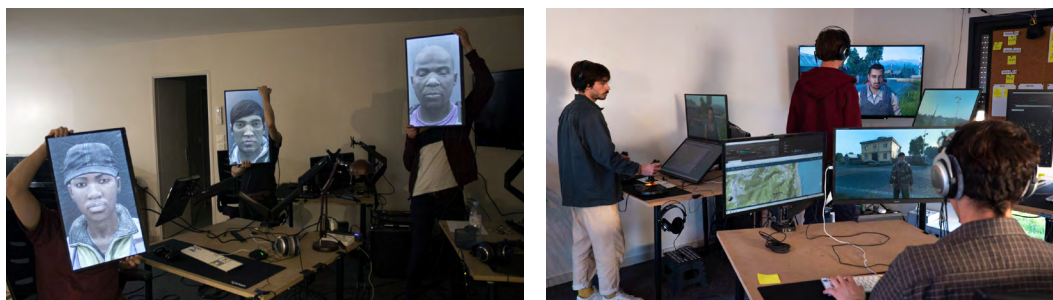
Pour ce premier long métrage, la difficulté était d'abord de trouver des jeux avec un visuel réaliste, un effet immersif et dans lesquels il était possible de se parler directement, d'avatar à avatar, avec un mouvement labial permettant d'identifier celui qui prend la parole. Les réalisateurs ont trouvé plusieurs jeux, comme *DayZ*, dont provient une grande partie des images du film.

³ « Knit's Island, un ovni au Cinemed », in *en commun magazine*, 2023, [En ligne], <https://encommun.montpellier.fr/articles/2023-10-28-knits-island-un-ovni-au-cinemed>

⁴ Occitanie Films, « Genèse du film *Knit's Island*, les influences, les liens entre cinéma et jeux vidéos », in Youtube, 2021, [En ligne] https://www.youtube.com/watch?v=CRPhKqg145M&ab_channel=Occitaniefilms

⁵ Id.

La réalisation de *Knit's Island* a nécessité un dispositif de tournage très précis. Les cinéastes ont formé une équipe composée de trois personnages, soit trois avatars : un interlocuteur pour les interviews, un caméraman et un preneur de son. L'interview en soi se déroule de façon classique : le screenshot remplace la caméra, les avatars représentent physiquement les personnes et, enfin, le micro-cravate permet d'enregistrer dans une bonne qualité le son, le tout déplacé dans le jeu vidéo pour discuter avec les joueur-euse-s. L'un des réalisateurs était aussi en charge de la régie. Sur un tournage « classique » de cinéma, le régisseur ou la régisseuse assure toute la logistique (parking, hébergement, restauration, organisation du matériel...). *DayZ* étant un jeu de survie, il était obligatoire de jouer les règles du jeu pour tourner le documentaire : « Une grande partie de notre temps de jeu était de procurer à nos avatars les moyens de rester en vie », confie Guilhem Causse⁶. Pour leur tournage, ils se munissent de trois ordinateurs, de huit écrans, d'un joystick pour manipuler la caméra et d'un support technique. Un espace est aussi réservé pour se tenir debout et être, par conséquent, plus proche des autres avatars.



Knit's Island © Les Films Invisibles

Le projet a beau démarrer en 2018, le tournage dure 11 mois sur une période de 5 ans. Plusieurs raisons expliquent cette durée : tout d'abord, la période de repérage était essentielle pour concrétiser l'idée initiale du projet. À l'inverse de leur précédente réalisation où les gens étaient choisis au hasard de leur errance, pour ce projet, les trois réalisateurs souhaitent rencontrer des personnes avec qui avoir des discussions profondes, notamment sur l'éthique du jeu⁷. Ils se sont intéressés à des chaînes Youtube dédiées aux jeux pour trouver et cibler certaines personnes, puis progressivement il y a eu une sorte de « bouche à oreille » au sein du jeu lui-même. Le repérage a été suivi d'une période d'écriture importante et principalement basée sur le choix des personnages qui interpellent les réalisateurs et avec lesquels ils aimeraient poursuivre l'échange.

De façon générale, en se plongeant dans ce simulateur de survie qu'est *DayZ*, les avatars des réalisateurs ont passé plus de 963 heures dans le jeu. Pour rencontrer d'autres avatars, il leur fallait parfois marcher plusieurs heures. En effet, *DayZ* propose un territoire hostile de 250 kilomètres carrés : les avatars des réalisateurs ont été tués un bon nombre de fois par d'autres avatars ; il arrivait aussi qu'on ne leur réponde pas. Il a donc fallu gagner la confiance des autres joueur-euse-s⁸. Les personnes qui s'expriment dans le film sont celles qui ont été les plus ouvertes et avec qui les réalisateurs ont passé du temps pour établir une relation.

- **Pourrais-tu résumer les étapes de fabrication du film *Knit's Island* ?**
- **Quelles différences remarques-tu avec un tournage classique au cinéma ?**
- **Aimerais-tu poser des questions en particulier aux réalisateurs ? Note-les pour ne pas les oublier : Quentin L'helgoualc'h, l'un des trois réalisateurs, sera présent lors de la séance scolaire.**

⁶ « *Knit's Island*, le cinéma s'invite dans le jeu vidéo », in CNC, 2020, [En ligne] https://www.cnc.fr/jeu-video/actualites/knits-island-le-cinema-sinvite-dans-le-jeu-video_1141563

⁷ Occitanie Films, « Processus de création du film documentaire *Knit's Island*, tourné dans l'univers du jeu vidéo », in Youtube, 2021, [En ligne] https://www.youtube.com/watch?v=gG-LpTKOb48&ab_channel=Occitaniefilms

⁸ Id.

ANALYSE DU FILM

ENTRE FICTION ET DOCUMENTAIRE : EXPLORATION D'UN MONDE VOISIN

- *D'après toi, quelles sont les différences entre le documentaire et le film de fiction ?*
- *En te basant sur l'exemple de Knit's Island, complète le tableau ci-dessous avec des caractéristiques propres au documentaire et à la fiction.*

DOCUMENTAIRE	FICTION
1.	1.
2.	2.
3.	3.

- *Quels sont les éléments du film qui rendent complexe la frontière entre le documentaire et la fiction ? Explique en évoquant une situation du film.*
- *Te souviens-tu des moments où la réalité interfère avec le jeu ?*
- *As-tu remarqué des moments d'improvisation chez les réalisateurs durant le film ?*
- *Penses-tu que les avatars ressemblent aux joueur·euse·s qui les contrôlent ?*
- *À partir de ce que tu as retenu des échanges présents dans le film, comment certains des personnages interviewés considèrent-ils l'univers du jeu vidéo ?*

Knit's Island se situe à la frontière entre le documentaire et la fiction de par la fabrication du film et le résultat en images. On reconnaît un documentaire « **par le simple fait qu'il est généralement désigné comme tel. Il faut alors admettre que les personnes, lieux et événements représentés ont réellement existé et que les informations qui les concernent sont exactes et authentiques** »⁹.

En suivant cette définition, il est difficile à première vue de concevoir le film *Knit's Island* en tant que tel de par les images issues des jeux vidéo. Celles-ci nous plongent dans un lieu qui n'existe pas, un endroit irréel, une sorte de futur post-apocalyptique infesté de zombies où règne désormais le chaos. **Alors que tout semble être fictionnel, les échanges avec les avatars apportent de plus en plus de réalité, en donnant la parole aux joueur·euse·s.** L'aspect documentaire prend ainsi forme à travers ces témoignages, cette prise de parole, ces voix humaines que nous entendons et qui parlent de la vraie vie, des confinements liés à la pandémie de Covid-19, de leur implication dans les jeux vidéo, de leurs peurs et leurs fantasmes. En effet, ces discussions offrent **un surgissement du réel** dans cet univers pourtant irréel.



⁹ David BORDWELL, Kristin THOMPSON, *L'Art du film. Une introduction*, 2ème édition française, De Boeck, 2009, p. 510.

Certains échanges amplifient davantage cette imbrication du réel dans le jeu : c'est le cas de cette mère qui s'absente quelques instants pour s'occuper de son enfant qui pleure. Alors qu'elle s'éloigne, son avatar reste à l'image, immobile, les yeux ouverts, tandis que retentissent, dans l'univers du jeu, les pleurs du bambin et la voix de la mère en train de le consoler. Bien que l'avatar témoigne d'une certaine distance avec la joueuse qui se trouve de l'autre côté de l'ordinateur, **celle-ci n'a jamais été aussi proche de nous**. Avec cet accès à une forme d'intimité, on touche aussi à une façon de traverser toutes les couches du monde fictionnel et virtuel et d'ancrer finalement la personne dans sa réalité.

Dans le cadre des interviews, **la question de l'avatar est centrale** car certaines personnes donnent leur vraie identité et tentent de se représenter le plus fidèlement possible en choisissant des vêtements et accessoires qui leur ressemblent. D'autres s'amusent plutôt à jouer un rôle (*roleplay*) en décalage avec leur réalité. Ils peuvent parfois se dévoiler à mesure de la conversation. En parallèle, nous découvrons aussi **les avatars dans leur quotidien, simplement en train de jouer**. Comme le confient les réalisateurs, les actions qu'entreprennent les avatars ne sont pas des demandes particulières de leur part, mais bien des choix propres aux joueur-euse-s. Cependant, il ne faut pas perdre de vue qu'il s'agit toujours d'une **représentation** ; que ce soit l'avatar lui-même ou ce qu'il est en train de faire, cela **implique toujours un imaginaire**, une forme de fiction. **Les personnes interrogées s'auto-représentent par le biais de leur avatar.**

Malgré un travail d'écriture dramaturgique en amont, celle-ci s'est développée au gré des échanges et des rencontres. Les réalisateurs devaient parfois adapter leurs questions et réponses à leurs interlocuteur-ric-e-s : c'est par exemple le cas lorsqu'un joueur les menace. Le caméraman lui explique l'impact dans le réel, sur leur film, puisqu'il raterait peut-être la meilleure séquence du film. En effet, beaucoup d'éléments se trouvent hors de leur contrôle, tels que les autres avatars ou les problèmes techniques liés au jeu : « Il y a parfois des choses qui nous apparaissent et n'ont pas été prévues et qui se mettent en place toutes seules »¹⁰. En s'alignant sur le point de vue des avatars des réalisateurs, nous nous retrouvons face à des situations parfois imprévues ou inquiétantes, comme c'est le cas du groupe de personnes armées et cannibales qui utilisent un jouet humain ; ou encore lorsque l'un des réalisateurs ne retrouve pas son équipe et se fait tuer par un autre avatar. **Ainsi, la frontière entre la fiction et le documentaire ne cesse d'être interrogée.**

Enfin, toutes les images du film proviennent des avatars des réalisateurs (à quelques exceptions près : dans un entretien, l'équipe confie avoir demandé à des joueur-euse-s d'enregistrer certaines situations¹¹). Les cadrages que propose directement le jeu vidéo représente le point de vue de l'avatar et, par conséquent, celui du joueur ou de la joueuse. Pour cette raison, il est possible de choisir ce que l'on montre d'un lieu ou d'un personnage dans la limite du cadre imposé par notre écran. Le jeu offre ainsi une panoplie de possibilités, comme différentes visions d'une situation, ce qui permet aux réalisateurs de soigner leur mise en scène, à tel point qu'il arrive parfois que l'on oublie que les images correspondent à leur point de vue. Pour cette raison, il semble que certaines situations échappent aux regards des documentaristes, comme si nous étions face à un film de fiction. **Dans ce sens, il est nécessaire de prendre en compte que le film repose sur des images choisies et étudiées dans le but de créer une narration proche de la fiction.**

Bien que le choix de l'univers virtuel et la mise en scène tendent vers la fiction, l'approche documentaire traverse tout le film via l'évocation de moments de vie par les joueur-euse-s au sein du jeu, moments qui leur laissent des traces et des souvenirs véridiques. Le film raconte ainsi cette imbrication du réel dans le jeu, et inversement.

¹⁰ Occitanie Films, « Processus de création du film documentaire *Knit's Island*, tourné dans l'univers du jeu vidéo », id.

¹¹ Id.

QUAND LE CINÉMA S'INVITE DANS LE JEU VIDÉO ET INVERSEMENT

Knit's Island propose une synthèse de l'expérience du cinéma, de l'animation et du jeu vidéo, en explorant le virtuel. Inspiré du cinéma, le monde du jeu possède tous les éléments nécessaires pour devenir un terrain d'expériences cinématographiques exceptionnelles : le point de vue de l'avatar en guise de caméra et le territoire virtuel en tant que lieu de tournage.

- **Quelles sont les différences et les similitudes entre le cinéma et le jeu vidéo ? Réfléchis à la technique de fabrication, à l'image, à la position du spectateur-rice/joueur-euse-s...**
- **Connais-tu des jeux vidéo adaptés au cinéma ?**
- **À l'inverse, peux-tu citer des jeux vidéo dont les univers proviennent du cinéma ?**
- **Le son possède une place importante dans le film et ce dans différentes situations. Quels sont les rôles du son, à ton avis ?**
- **Quels éléments nous indiquent la progression des réalisateurs dans le monde virtuel ?**

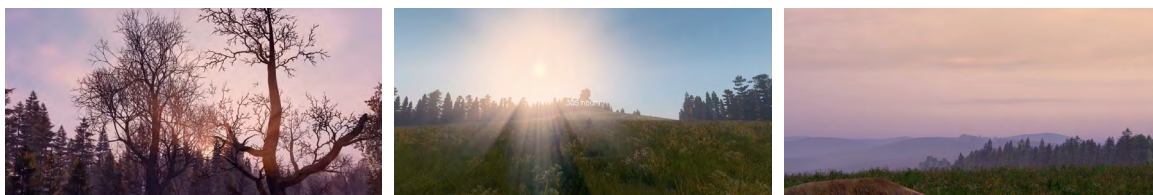
L'ouverture du film montre l'utilisation du langage cinématographique pour écrire une narration à partir de captures de jeux vidéo.



Description : Deux cartons se succèdent à l'écran sur l'univers du jeu vidéo et le temps passé à l'intérieur. Une respiration haletante brise le silence. Il s'agit d'une personne en pleine course à pied. La première image du film renvoie directement à celle que l'on connaît des jeux vidéo, le point de vue de l'avatar. La vision de l'avatar varie, le regard/caméra fait un zoom en avant et s'adapte selon les souhaits du joueur. Par un mouvement de caméra vers le bas, nous découvrons le reste de son corps. Un panoramique de droite à gauche laisse découvrir une maison isolée au bord de la forêt. Apparaît ensuite en très gros plan un œil entouré d'un fond noir, rappelant le regard de l'avatar/joueur sur les images que nous voyons. Une série de plans fixes montre une prairie avec des vaches, une rivière qui coule, des arbres dans le vent. Les sons y sont intenses, voire palpables : tous les détails de la nature y sont réunis, tels que le soufflement du vent, le bruissement des feuilles qui s'entrechoquent, le craquement des branches, le meuglement des vaches, ou encore le ruissellement de l'eau. Tout d'un coup, trois personnages traversent le cadre. L'histoire commence, nous partons à leurs côtés, nous sommes l'un d'eux *dans* le jeu.

Dès le début du film, nous remarquons la volonté des réalisateurs à raconter une histoire en empruntant au cinéma son langage, à commencer par **l'apparition des cartons**. Aussi appelés « intertitres », les cartons existent depuis le début de l'histoire du cinéma avec les films muets. Il s'agit simplement d'un texte sur un fond noir qui correspond aux dialogues entre les personnages (c'est principalement le cas pour les films muets) ou qui apporte des informations supplémentaires sur la temporalité, le lieu, etc. Dans les films d'aujourd'hui, c'est principalement la seconde option qui est convoquée.

Plus tard s'inscrit sur les images le nombre d'heures que les réalisateurs ont passé dans le jeu. Cette indication nous informe qu'une durée de temps est passée sous silence : c'est ce qu'on appelle une **ellipse temporelle**, un procédé très connu au cinéma et en littérature. Dans le cas de *Knit's Island*, les ellipses temporelles sont nécessaires au montage afin d'éviter de longues séances de jeu où il ne se passe rien. Rapidement, les réalisateurs basculent du statut d'inconnus à celui de connaissances, voire même d'amis, des autres avatars.



De fait, le film est entrecoupé de **plans contemplatifs sur des paysages**, dont seul le décor change. Ces images permettent au public d'échapper quelques secondes à la vie hostile des avatars et de réfléchir aux témoignages entendus. Elles s'accompagnent d'une sensation de flottement, notamment grâce aux mouvements de caméra (travelling avant ou panoramique) et au travail de lumière, qui aspire et rappelle l'**effet immersif** qu'on retrouve dans ces jeux vidéo. En effet, l'**immersion du public** est recherchée tout au long du film et ce, rien que par l'utilisation des captures du jeu vidéo qui correspondent au point de vue de l'avatar/joueur. En lui proposant de s'appropriier ces images, les réalisateurs invitent directement le public à aligner son regard à celui de l'avatar, autrement dit, à adopter **un point de vue subjectif**. Dès les premières images, le public est invité à se glisser, à son tour, dans la peau de l'avatar et à (re)vivre (plus ou moins) l'expérience du jeu.

Ensuite, **les réalisateurs mettent en scène tous les éléments qui existent dans le jeu vidéo. Bien qu'ils ne puissent pas avoir le contrôle des personnages, des objets ou du décor, ils peuvent choisir leur place dans l'image grâce aux différentes fonctionnalités du jeu.** Ce choix est très important car l'histoire est différente selon ce que l'on montre à l'écran. Pour cette raison, l'échelle des plans varie : lors de leur rendez-vous avec d'autres avatars, les réalisateurs situent l'action grâce à des **plans d'ensemble** qui montrent les alentours, le bâtiment dans lequel s'abrite la communauté, avant de se consacrer à l'interview avec les personnages en **plan moyen, poitrine ou gros plan**.



Dans le but de renforcer l'impression de dialogue entre les personnages à l'écran, les réalisateurs empruntent une technique classique du cinéma qu'on appelle le **champ-contrechamp**. Un plan nous montre le visage d'un personnage suivi d'un plan de son interlocuteur-ice.



Pour rendre tous ces échanges audibles, il a fallu que les réalisateurs travaillent le son comme pour un film documentaire « classique ». Grâce à des micros professionnels, dont un micro-cravate, ils enregistrent les interviews. D'ailleurs, tous les sons que nous entendons proviennent du jeu, à l'exception de la musique : les réalisateurs ont mis en place une technique poussée en séparant les voix des joueur-euse-s des sons d'ambiance. Ces différentes pistes sonores sont ensuite mixées et utilisées selon les besoins de la narration. Ainsi, pour se rapprocher des règles du cinéma, **le son tient une place centrale dans le film**. « Puissant matériau filmique »¹², le son possède de nombreux **pouvoirs** que le film emploie.

- Exemple 1 : Alors que l'avatar s'est égaré et ne retrouve pas ses coéquipiers, la musique de fond laisse présager l'arrivée d'un danger, avant même que celui-ci ne soit identifié. Dans ce cas, on considère le son comme une indication sonore qui permet « d'anticiper les manifestations visuelles d'un élément et donc nous y préparer¹³ » et, par conséquent, qui conduit à certaines attentes.
- Exemple 2 : À l'inverse, lorsque les avatars se font attaquer par des zombies ou encore un personnage avec une tête de citrouille, le registre de la musique est plutôt gai, ce qui rend la situation légère, voire amusante. Le public ne ressent pas la même crainte que dans le cas précédent.



Connue tant au cinéma que dans les jeux vidéo, cette technique consiste à utiliser un son, un bruit ou une musique spécifique, pour transmettre une émotion chez la personne qui regarde le film ou joue au jeu : « **le son a la capacité d'influencer notre perception et notre interprétation des images** »¹⁴. Le cinéma et les jeux vidéo ont cela en commun : ils tirent tous deux parti de **l'interprétation du public**. Grâce au travail du montage, il est possible de créer dans l'esprit du public des relations entre des images et des sons et produire en lui des émotions. Ce pari prend d'ailleurs tout son sens lorsque nous pensons voir les trois réalisateurs dans les images alors que la majorité d'entre elles impliquent d'autres personnages. Or, la narration fait que l'on croit qu'il s'agit de l'équipe.

Enfin, bien que les décors et les paysages peuvent parfois sembler réalistes, jusqu'aux craquements des arbres, **les mouvements saccadés ou encore les bugs sont retenus dans le montage et rappellent que nous sommes dans un jeu**. Dans ce sens, il y a la volonté que malgré la mise en scène soignée, l'aspect ludique du jeu n'échappe pas au film. Il s'agit d'ailleurs d'un élément intéressant pour les réalisateurs, comme le raconte Ekiem Barbier : « On allait aussi beaucoup vers ce qui nous faisait rire. Il y a beaucoup de comique de situation dans le film, ne serait-ce que par le handicap des avatars qui ne sont pas très voluptueux et mobiles, qui sont comme coincés. On n'est pas très loin d'un comique proche du cinéma muet avec ces corps qui ne bougent pas très bien. **On voulait faire rejaillir la poésie de ce monde-là** »¹⁵. Ainsi, les réalisateurs usent de toutes les possibilités à la fois du jeu vidéo et du langage cinématographique pour développer une narration, raconter une histoire, dans la limite du possible.

¹² David BORDWELL, Kristin THOMPSON, *Ibid.*, p. 396.

¹³ Id.

¹⁴ Id.

¹⁵ « Knit's Island, le cinéma s'invite dans le jeu vidéo », in CNC, Id.

ROAD MOVIE POST-APOCALYPTIQUE ENTRE WESTERN ET HORREUR

- Pour quelles raisons peut-on parler de « road movie » pour ce film ?
- Le film se déroule dans plusieurs jeux vidéo, mais une grande partie est tournée dans DayZ, un jeu qui nous plonge dans un monde post-apocalyptique. Quelles sont les caractéristiques d'un univers « post-apocalyptique » ?
- Connais-tu d'autres jeux et films qui se déroulent dans des mondes similaires à DayZ ?
- À quels autres genres cinématographiques le film Knit's Island te fait-il penser ? Aide-toi des images ci-dessous. Note les caractéristiques des genres que tu identifies.



- As-tu déjà vu des films qui correspondent à ces genres ?

Dès l'ouverture du film, le carton nous informe que les personnages se trouvent dans l'**univers post-apocalyptique d'un jeu**. Tout semble avoir été détruit. Les décors représentent les vestiges d'une civilisation passée. Au cours du film, nous découvrons les obstacles auxquels sont confronté-e-s les joueur-euse-s, comme la recherche de la nourriture, ou encore le besoin de se défendre des zombies et d'autres avatars pour survivre, au risque de recommencer la partie depuis le début.

Rapidement, *Knit's Island* s'apparente à ce qu'on appelle un **road movie**. Au cinéma, le road movie est un film où les personnages prennent la route vers une sorte d'idéal, nourris par une volonté d'émancipation, avec un moyen de locomotion, comme une voiture. Ici, les réalisateurs décident de partir à la rencontre des autres avatars et parcourent le territoire virtuel au gré de leurs échanges. L'avatar devient le moyen de se déplacer dans cet espace.

Au cours du film, des images renvoient à d'autres genres cinématographiques connus du grand public, tels que le western et le fantastique dont les références génériques sont facilement détectables :

- *Western* : la quête de survie dans un monde virtuel en prônant la loi du plus fort renvoie à celle du hors-la-loi que l'on trouve dans les films de western. Le film s'empare principalement de ce genre par l'aspect visuel des personnages et leur représentation dans l'image. Dans une lumière réaliste apparaissent des avatars, dont certains s'inspirent volontairement du genre western. Ils portent des chapeaux, foulards, jeans et sont munis d'une arme, autrement dit les caractéristiques vestimentaires du personnage typique du film western, le cow-boy.

- *Fantastique* : *Knit's Island* s'inspire également des films fantastiques, dont un des sous-genres est le film d'horreur. Les personnages se retrouvent sur un territoire isolé, comme une île déserte, entourés de monstres, des zombies qui déambulent dans les rues et qui les attaquent.

DU JEU VIDÉO *DAYZ* AU DOCUMENTAIRE *KNIT'S ISLAND*

HÉLÈNE SELLIER, ARTISTE-CHERCHEUSE

DAYZ : LE JEU AU CŒUR DU DOCUMENTAIRE

Le documentaire *Knit's Island* rend compte des pratiques de joueur·euse·s au sein du jeu *DayZ*, développé par Bohemia Interactive. Originellement un mod du jeu *Arma II*, c'est-à-dire une extension du jeu originale créée par un·e joueur·euse qui ajoute ou modifie le contenu ludique, *DayZ* est connu pour son développement long et continu : il est sorti en accès anticipé en 2013 sur la plateforme Steam et publié sur Windows en version complète en 2018.

DayZ propose au·à la joueur·euse de parcourir un monde fictif dans lequel une épidémie a transformé une partie de la population en zombies. Dans la culture vidéoludique, *DayZ* s'inscrit à la suite de *Resident Evil* (Capcom, 1996), *Left 4 Dead* (Turtle Rock Studios, 2008) et *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). Mais ces jeux vidéo, dont *DayZ*, font partie d'un ensemble plus vaste de productions médiatiques qui représentent des mondes post-apocalyptiques dans lesquels les protagonistes doivent survivre face à des êtres infectés. Parmi les œuvres les plus connues, on peut citer le roman *Je suis une légende* (1954) de Richard Matheson ou le film *28 Days Later* (Danny Boyle, 2002). Ces univers connaissent un tel succès contemporain qu'ils sont parfois développés au travers de plusieurs médias : *The Walking dead* est d'abord un comic publié par Image Comics entre 2003 et 2019, puis une série télévisée adaptée du livre original diffusée depuis 2010, et enfin une série de jeux vidéo développée par Telltale Games de 2012 à 2018. Les œuvres qui présentent des mondes post-apocalyptiques peuplés de morts-vivants représentent souvent des sociétés qui se sont effondrées, racontent l'histoire d'un protagoniste qui doit explorer un environnement hostile pour assurer sa survie et s'intéressent aux relations entre les survivant·es. Ces grandes thématiques donnent pour *DayZ* les principales caractéristiques ludiques et narratives du jeu.

Le jeu présenté par le documentaire est un jeu en monde ouvert : les joueur·euse·s ont accès à un environnement virtuel qu'ils·elles peuvent parcourir librement et avec lequel ils·elles peuvent interagir à leur guise. Comme *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), *The Elder Scrolls : Arena* (Bethesda Softwork, 1994) ou encore *Minecraft* (Mojang Studios, 2009), *DayZ* encourage l'exploration, en proposant notamment des événements narratifs programmés (comme un crash d'hélicoptère).

DayZ est aussi un jeu de survie, genre de jeu qui s'est inscrit au sein de la culture vidéoludique depuis les années 2010 avec *Terraria* (Re-Logic, 2011) ou *Don't Starve* (Klei Entertainment, 2013). Le·a joueur·euse est confronté·e à un environnement hostile, parce qu'il·elle doit survivre aux êtres infectés, mais aussi aux rencontres avec d'autres joueur·euses, parfois agressif·ve·s. De plus, il est nécessaire de gérer des ressources qui sont limitées : les joueur·euse·s doivent trouver de la nourriture, de l'eau potable, des vêtements adaptés, des ressources médicales pour rester en vie. Comme les autres œuvres du genre, *DayZ* comporte aussi un système de construction : les joueur·euse·s peuvent créer des abris, des plantations... Lié à l'objectif de survie, un principe essentiel du jeu est ainsi de faire progresser son personnage, notamment en récupérant des objets plus ou moins rares. Dans le jeu de Bohemia Interactive, la mort d'un personnage est permanente et le·a joueur·euse doit recommencer depuis le début.

Au sein de *DayZ*, la rencontre avec les autres survivant·e·s est une partie intégrale du système de jeu puisqu'il s'agit d'un jeu multijoueur en ligne, comme *Ultima Online* (Origin System, 1997), *Everquest* (Verant Interactive, 1999), *World Of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) ou *Final Fantasy XIV* (Square Enix, 2010). Contrairement aux jeux solo, ce type de jeux vidéo permet aux joueur·euse·s d'interagir ensemble, sous forme coopérative ou compétitive. Il existe en effet différentes manières d'investir ces fictions ludiques : certain·e·s joueur·euse·s imaginent un personnage et jouent ce rôle, d'autres conçoivent la fiction comme une extension ou un palliatif à leur environnement quotidien. C'est précisément ce rapport entre réel et virtuel qu'interroge le documentaire.

Plus généralement, *DayZ* est un avatar de la culture vidéoludique mainstream technophile en s'inscrivant dans une tendance à l'hyperréalisme, au niveau des systèmes (gestion des différents besoins vitaux, par exemple), mais aussi au niveau des graphismes (avec des détails comme les brins d'herbe) et des sons (comme le vent qui souffle dans les arbres). Les pratiques ludiques des joueur·euse·s (mises en valeur dans le documentaire) mettent cependant en défaut la quête impossible de l'hyperréalisme : certain·e·s cherchent à rendre visible les limites du jeu, par exemple en explorant les marges du jeu ou en cherchant les *glitches* (c'est-à-dire un dysfonctionnement ou un bug du jeu). Ces détournements du jeu ont des finalités différentes selon les usages, parfois ludiques, parfois politiques, parfois esthétiques¹⁶.

APPROCHES DOCUMENTAIRES ET JEUX VIDÉO : ÉLÉMENTS DE CONTEXTUALISATION

L'approche de *Knit's Island* est proche de plusieurs pratiques qui lient intérêt pour la culture vidéoludique et utilisation de l'esthétique des jeux vidéo.

Il faut d'abord rappeler qu'il existe un lien fort entre le cinéma et les jeux vidéo – même si le rapport entre les deux industries culturelles est ambigu, parce qu'autant collaboratif que concurrentiel. Les représentations du jeu vidéo dans les films sont d'abord négatives (avec par exemple des discours sur le danger de la confusion entre réalité virtuelle que porte les technologies du jeu vidéo), mais deviennent progressivement plus positives (avec la représentation de communautés de joueur·euse·s dans les années 2000). L'ouverture du cinéma à la culture vidéoludique se manifeste notamment lorsque les films reprennent des codes narratifs et ludiques des jeux vidéo (combat de hordes d'ennemis) ou utilisent certaines esthétiques visuelles (vue à la première personne)¹⁷. *Knit's Island* s'inscrit donc dans une tradition cinématographique.

Il faut aussi souligner les similarités entre *Knit's Island* et certaines pratiques artistiques plus expérimentales, en particulier le Game Art qui consiste notamment à s'approprier et à détourner des images pour créer des œuvres d'art ou intervenir dans l'espace du jeu à travers des pratiques artistiques. Dans son installation multimédia *Parallèle (I-IV)*, Harun Farocki interrogeait déjà en 2012-2014 la construction de l'image vidéoludique et notre rapport à celle-ci.

La démarche du documentaire est aussi proche de certains travaux de recherches scientifiques. Les approches ethnographiques des jeux vidéo ont pour but l'étude et l'observation des cultures, des communautés et des pratiques dans et autour des jeux, notamment les jeux multijoueurs en ligne. Dans le livre *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Vincent Berry montre que ce genre de jeu donne la possibilité de développer des relations de sociabilité basées sur une culture ludique et des compétences liées aux technologies numériques.

Le documentaire s'inscrit dans un ensemble de pratiques qui essayent de saisir au plus près les jeux vidéo et la manière dont ils sont expérimentés, mais il a aussi des liens avec des pratiques de jeu, en particulier les *let's play*. Ce sont des vidéos qui cherchent à capter le plus fidèlement possible l'expérience de jeu, en enregistrant la partie et en y intégrant parfois des commentaires du·de la joueur·euse. Les transformations en postproduction sont minimales et ne sont pas coupées les erreurs du·de la joueur·euse ou ses temps d'attente.

Certains jeux vidéo adoptent aussi en eux-mêmes des approches documentaires. Dans leur livre *Journalism at play*, Ian Bogost, Simon Ferrari et Bobby Schweizer étudient notamment les "documentary video games". Comme les autres formes de documentaires, ce genre médiatique a pour but d'informer, de sensibiliser ou encore de générer de l'empathie tout en exploitant les caractéristiques du jeu vidéo, en particulier l'interactivité pour proposer au·à la joueur·euse d'expérimenter un point de vue ou de comparer des perspectives. Par exemple, *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016) est un jeu autobiographique qui raconte le combat d'une famille alors que le jeune enfant souffre d'une tumeur au cerveau.

En s'intéressant aux définitions du réel et du virtuel grâce aux perspectives de joueur·euse·s qui occupent quotidiennement un univers en ligne, *Knit's Island* est une œuvre qui interroge les liens entre les médias : les frontières entre le jeu vidéo et le cinéma se brouillent et les pratiques documentaires, artistiques et ludiques se mêlent pour créer une œuvre composite.

¹⁶ Sur la question, il est possible de consulter la thèse de Fanny Barnabé "*Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*", accessible en ligne.

¹⁷ Sur la question, il est possible de consulter les travaux d'Alexis Blanchet, notamment le livre *Les jeux vidéo au cinéma*.

CRÉDITS

AUTEURE

Jillian Camarda

Hélène Sellier pour l'article « Du jeu vidéo *DayZ* au documentaire *Knit's Island* »

GRAPHISME

Les M Studio

AVEC LE SOUTIEN DE



ŒUVRE

Nationale de Secours
Grande-Duchesse Charlotte

LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de la Culture



LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL
www.luxfilmfest.lu